1. 게임 요소 구체화
   1. 게임 컨셉
      1. 동양 판타지
   2. 스토리
      1. 일단 스토리없이 만들고 필요하다면 나중에 집어 넣는식으로 함
   3. 디자인
      1. asset store 활용
   4. 캐릭터
      1. 아이템 설정 및 조작 방법
         1. 미리 아이템을 게임을 시작하기전 대기방에서 설정하고 게임을 진행함
         2. 이동을 위한 조이스틱과 공격을 위한 버튼을 이용해 8방향으로 이동할 수 있고 정면으로 탄막을 발사할 수 있다.
      2. 이동
         1. 8방향( 상하좌우대각선, 2D )
         2. 가속도, 관성
         3. 벽, 몬스터에 충돌시 넉백
         4. 휠 하나

* 1. 몬스터
     1. 타입
        1. 2 가지 ( 보스 + 잡몹 )
     2. 보스
        1. 에너지바   
           1. 보스의 시야에 들어왔을 경우 표시
           2. 하단에 표시?
        2. 스킬
           1. 기본 원거리 공격
           2. 타일 패턴
     3. 잡몹
        1. 에너지바 표시 X
  2. 아이템
     1. 휠 한개
     2. 보스를 잡으면 일정 확률로 아이템을 얻을 수 있게한다.
     3. 특별한 아이템을 장착하면 탄막의 색이나 모양이 바뀌게 한다.
     4. 버튼 - 스킬하나, 아이템하나, 기본공격 하나
  3. 맵
     1. 한 개의 맵이 플레이어의 시야보다 넓게 설정한다.
     2. 모든 몬스터를 소탕하고 일정 인원의 플레이어가 맵의 통로 구역에 들어오게 되면 다른 맵으로 이동하게 한다.
     3. 일단 맵을 이동하게 되면 이전의 맵으로 넘어갈 수 없게 한다.
     4. 초중반에 분기점을 만들어 보스방으로 향하는 루트를 2가지로 만든다.